LEGO®

STAR WARS™

75222

“我刚刚做了一个交易，
可以让这里永远远离帝国的统治。”

—蓝多•卡瑞辛

设计总监：Jens Kronvold Frederiksen

乐高® 星球大战 设计团队简介

乐高®星球大战诞生于1999年，之后该系列每年都会推出一系列全新的模型。乐高星球大战设计团队由 11 名模型设计师和 4 名美术设计师组成，搭配了充满新奇创意的新晋设计师和拥有丰富经验的乐高星球大战设计师。

无论是设计全新的乐高星球大战模型，还是改进之前推出的经典乐高星球大战飞船，这都是一个非常理想的团队。乐高星球大战系列产品旨在为孩子们提供炫酷、有趣且可激发创意的乐高星球大战模型。

对于乐高豪华收藏系列，我们有机会设计出更大、更具挑战性的模型，能够更专注于模型的准确性和细节设计。这些模型的开发过程不仅充满了乐趣，同时还伴随着巨大的挑战！我们始终全力以赴，希望您能乐享自己的拼搭体验。

祝您拼搭愉快！

Jens Kronvold Frederiksen
乐高® *星球大战*™ 设计总监

Ralph McQuarrie © & ™ Lucasfilm Ltd.

关于云中之城

美丽的云中之城为开采提巴纳气体而建立，以其美学和奢华而著称。它悬浮在气态巨星贝斯坪的上空，拥有数百万的游客、工人和支持人员。这座城市距离贝斯坪的核心 5.9 万公里，其碟形主体的直径约为 16.2 公里。3600 反重力引擎和牵引光束可保持这座庞大的城市漂浮在行星的上方。该城市拥有 392 层，其中包括供居民和游客们活动的平台和房间。它上面的前 50 层被打造成豪华度假区，内设有著名的赌场，如 Yarith、贝斯坪和 Pair O’Dice。同时，较低层级被用作提巴纳气体开采和加工工人的居住区。

开采提巴纳气体需要使用城市底部所发射出的牵引光束，这些光束会汇集在气矿反应堆球状结构的下方，形成一个能量漏斗，这样就可以开采来自贝斯坪大气内层的提巴纳气体，该气层位于超过 2.3 万公里的深处。这种气体会被压入球状结构底部的开口，接着沿反应堆管道上行，最终进入几个较小的反应堆坑井，在那里它将穿过开采叶片。每个叶片维持一个碳凝室，提巴纳气体可在这里与碳混合，进行快速封存。在帝国军队抓捕走私犯汉·索罗后，其中一个房间因将他冷凝在碳中而出名。

在云中之城逗留是令人非常难忘的，但其花费也高的令人乍舌，豪华度假区的收费标准一般是每晚 5000 帝国信用点。深受欢迎的旅游活动包括赌博、乘云车游览城市以及偶尔参观当地开采作业。

信息/规格

云中之城

人口……550 万
地点……贝斯坪
直径……16.2 公里
主要功能……提巴纳气体的开采与加工

奴隶一号

- 改装后的喷火级-31 巡逻攻击飞船
- 初始由詹戈·费特驾驶，之后由他的儿子波巴·费特继承
- 最高时速 1000 公里/小时

双体云车

- 由贝斯坪电机（Bespin Motors）设计和生产，用以在云中之城周围的天空中巡逻
- Kyromaster 双离子引擎系统
- 最高时速 1500 公里/小时

© & ™ Lucasfilm Ltd.

© & ™ Lucasfilm Ltd.

模型设计师访谈录

Hans Burkhard Schlömer

将云中之城重新改造为乐高® 套装的第一步是什么?

可以说，我早就开始了！几年前，我甚至就决定开发一座全新的云中之城。我创造了一艘小型的奴隶一号，也就是波巴・费特的飞船，当时脑中就在构思之后的贝斯坪套装。作为一名乐高星球大战粉丝和收藏者，云中之城始终是我个人愿望清单的首选，因此我很早就开始考虑不同的理念。对我而言，奴隶一号属于云中之城。没有它，任何剧情都会感觉不完整。

之后，在设计过程中，我意识到自己必须腾出空间来放置被封冻的汉・索罗，要不然波巴・费特怎样运输他，换取奖赏呢？如此小的一个模型，的确是一个很大的挑战！

您参考了哪些资料?

参考和启发的主要来源是星球大战 5：帝国反击战中的画面。观察电影中的光线如何变化非常有趣，这些变化会影响到一些区域的颜色。我相信，当我们的英雄们到达时，那是清晨。然后白天来临了，而当他们逃脱时，太阳刚要落山。为着陆平台选择颜色时，记住这点很重要，例如，我知道平台本身是灰色的，但我们在电影中从没有看到过种颜色。这就是为什么我为这片区域挑选了较温暖的棕褐色和深褐色。

Hans Burkhard Schlömer

云中之城的场景设置中有哪些独特新奇的地方?

从我作为一个设计师的角度来看，电影的场景设计简直令人叹为观止。这是一种非常微妙的艺术装饰风格。一旦你开始仔细欣赏，会发现很多小细节。我想把这些细节包含在我的场景设计中。囊括所有的细节！

当从一个区域移动到下一个区域时，色调和颜色也随之发生改变。就像一段颜色代码！起初，房间和走廊多是洁白宽敞的，一旦进入监牢区域，这一风格迅速转变为压抑的暗红色。我最喜欢的细节是监牢房间外墙上的“威吓的眼睛”，灯光装置怒视在经过的人身上。

设计过程中最具挑战性的部分是什么?

云中之城并不是一个完全单一的设计过程。城市内部的大部分结构从一开始就采用一种或另一种设计形式，但其总体设计理念会变化多次。其中，如何把所有的房间组合在一起形成模型的形状，是一项很大的挑战。四根顶部横梁就可以在不影响玩乐区域的情况下有效完成这项工作，它们从整体上展现出了云中之城的顶部/外壳。

我们的目标是形成与死星游戏套装相似的设计风格，即减少积木重量，并将所有房间设计在同一层上。

这款套装中您最喜爱的特点是什么？

其实，我有两个最喜爱的特点！其中之一是，这些房间按照逻辑方式排列，可允许整个故事情节像电影中那样演绎。

另一个是，该套装配有两艘较小的飞船，其中一艘是双体云车——很长一段时间没有看到这种乐高® 形式的飞船了。

这款套装与您过去所创作的作品有何不同？

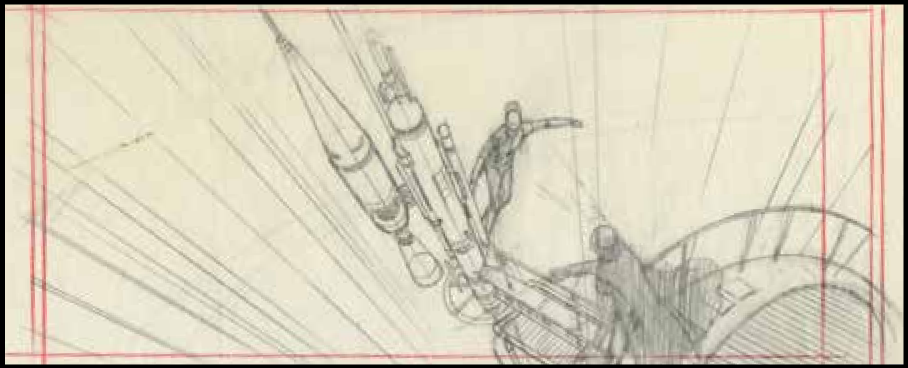
云中之城无疑是我迄今为止所制作的最大的场景套装。我设计它所花的时间甚至比创作 UCS 千年隼号的时间还长！

原有设计中有没有什么未能展现在最终的模型中？

从外面看，云中之城就像一颗悬浮的蘑菇。但是，我的设计特别要求一种玩乐设置，即需要实体支撑物并与该模型完美匹配。这意味该套装将不能展示在展台上，也不能遮盖起来。为了达到交付的质量，一种解决方案是：在靠近底层的地方设置一个平台。除此之外，好像所有我希望在该套装中展现的设计均包含在了包装盒中！

这款套装的哪些方面能给拼搭者们带来一些惊喜？

该套装中各式各样的模型结构都可以带来惊喜！例如，第二包会向您提供各式组件，用以拼搭一艘精致宇宙飞船。后面的袋子中只包含积木，其中大块积木可用来搭建云中之城十字形的基座。总的来说，拼搭顺序比较合理且十分有趣，从始至终可为您提供一种超棒的拼搭体验。祝您在云端玩得愉快！



© & ™ Lucasfilm Ltd.

© & ™ Lucasfilm Ltd.

美术设计师访谈录

Madison O’Neil

设计小人仔的第一步是什么?

首要一步是确定该套装需要包含哪些角色以及这些角色的设计要求。是否需要新的组件，或者现有组件是否需要新颜色？需要多少印制组件？这些角色需要织物吗？从这些经典角色身上体现出激动人心的新创意的最佳方式是什么？一旦回答了这些问题，我们就可以开始更具体的设计任务了。

您参考了哪些资料?

云中之城是一个标志性的地点，可获得很多参考资料。我最喜欢的收集参考资料的方式是搜索整个电影，获取所需场景或角色的画面。我发现，即使将该电影观看无数次，还可以从中发现一些新的细节。我最大的惊喜是，突然发现蓝多的斗篷内侧竟然缝合了一个复杂的图案，而我们能将该细节体现在他的小人仔身上。

您如何通过设计表达角色的个性?

对于小人仔，我发现他们个性主要来自面部表情。根据小人仔的角色，我们一般会在他们头部的正面设计一个稍偏中性的表情、一个微笑或者轻轻地皱着眉头。在头部的后侧，可以进一步挖掘他们的表情，来捕捉角色性格或故事的另一方面。例如，兰多迷人的笑容，以及卢克发现（剧透警告）达斯·维德是他父亲时的震惊表情。

Madison O’Neil

尽管小人仔们很小，但他们通常需要很多细节。
您是如何把精致“服饰”和面孔展现到如此纤小的人仔身上的?

一定级别范围的细节可被认为是“乐高® 星球大战的精髓”，而任何超过这一范围的细节均不能很好体现我们所建立的设计美学。

故此，小人仔设计便成为了优先展现角色最重要和最具标志性的方面，而那些无法很好转化至小人仔尺度的细节而可能会被筛选掉。

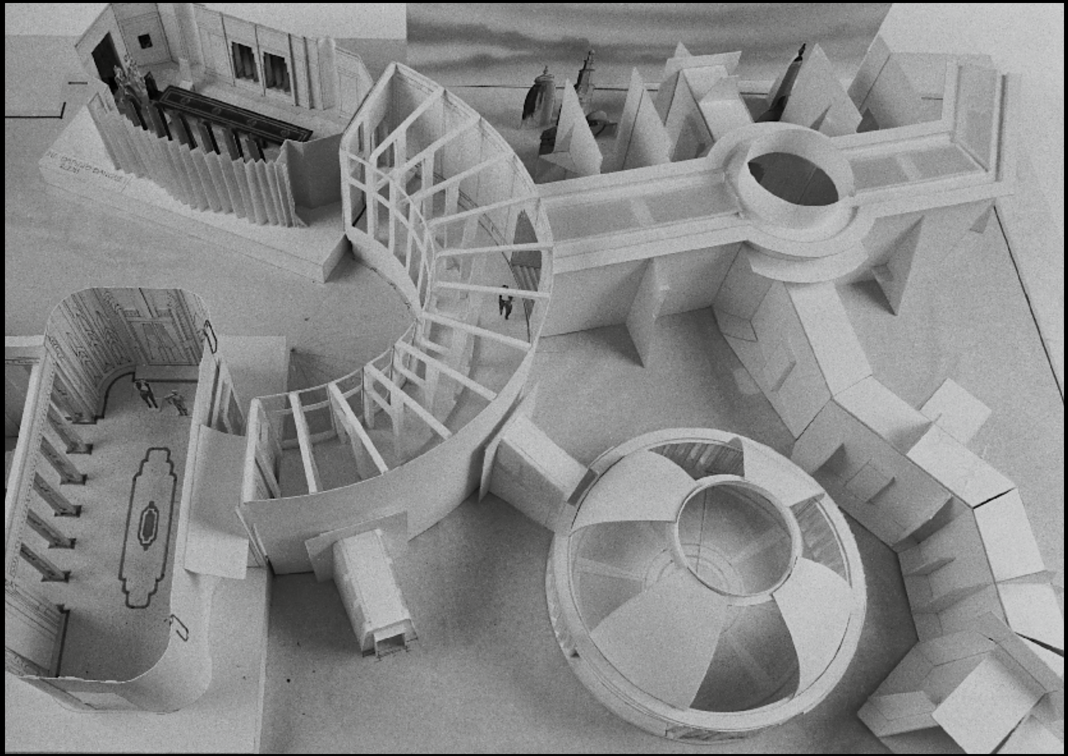
您最喜欢设计的是那款小人仔？最难设计小人仔又是哪款?

这款套装中我最喜爱的装饰也恰好是那些最具挑战性的创作。把莱娅公主的云中之城服饰转变成小人仔尺寸非常棘手，这同实现兰多斗篷内侧的重复图案一样复杂。但是，我觉得这些细节和新服饰可为乐高星球大战系列增添许多亮点，将会令粉丝们激动不已。

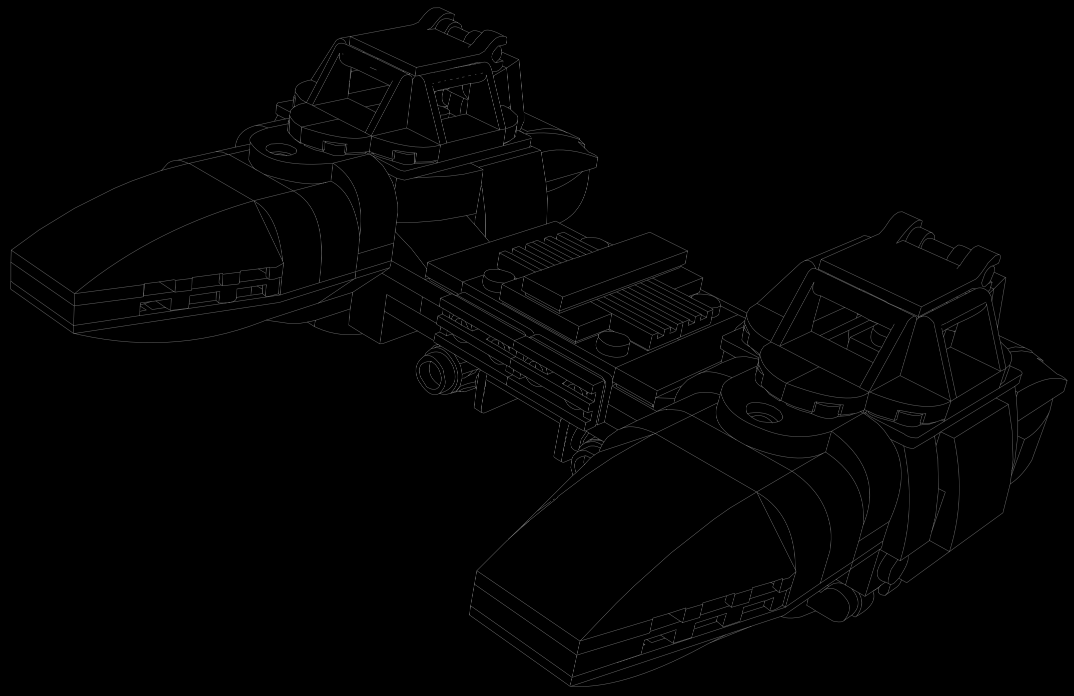
© & ™ Lucasfilm Ltd.

© & ™ Lucasfilm Ltd.

© & ™ Lucasfilm Ltd.



© & ™ Lucasfilm Ltd.



LEGO.com/starwars

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the LEGO Group. ©2018 The LEGO Group.
© & ™ Lucasfilm Ltd.